

TAM ZAMANINDA

2-4 Kişi ile oynanabilen bu oyun 06-12 yaş arasındaki çocukları zaman kavramını anlama, zamanı iyi kullanma, program yapma ve programa bağlı kalmanın önemi konusunda bilinçlendirmek amacıyla üretilmiştir.

Oyun **Ne Önerirsin, Bil Bakalım, Tam Zamanında, Zamanında Yaptın ve Zamanında Yapamadın** bölümlerinden oluşur.

*** Ne Önerirsin Bölümü:** Çocukların sık karşılaştıkları sorunlar bulunmaktadır. Amaç bu sorunların farkında olmalarını sağlayarak, çözüm üretme becerilerini geliştirmektir. Ayrıca oyun anababa ile birlikte oynandığında anababa soruna nasıl yaklaşması gerektiği konusunda ipuçları elde eder.

*** Bil Bakalım Bölümü:** Çocuklara yöneltilen soru ya da yapılması istenilen işler yardımıyla görsel bellek, dikkatin geliştirilmesi, el- göz koordinasyonunun arttırılması ve zaman kavramına duyarlılık kazandırılması amaçlanmaktadır.

*** Tam Zamanında Bölümü:** Yöneltilen sorularla çocukları zamanı iyi kullanma, program yapma ve programa bağlı kalmanın önemi konusunda bilinçlendirmek amaçlanmıştır.

*** Zamanında Yaptın Bölümü:** İşleri tam zamanında yapmak jetonla ödüllendirilerek, çocuklar günlük işlerini zamanında yapma konusunda yüreklendirilmektedir.

*** Zamanında Yapamadın Bölümü:** Tam zamanında yapılmayan işler için jeton verilmeyerek işleri zamanında yapmanın önemi vurgulanmış olur. Bu işi tam zamanında yapabilmesi için uygun bir plan sunması istenerek program yapma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Bu oyun:

* Anababayla oynandığında anababanın (tüm aile bireyleriyle oynandığında aile bireylerinin) birbirlerine yaklaşmasını ve birbirlerini tanımalarını sağlar,

* Çocuğun duyguları, yaşadığı olaylar ve sorunlara nasıl yaklaştığı konusunda anababaya detaylı bilgiler sağlar,

* Çocuğuyla ne oynayacağını bilemeyen, oyun oynayamayan anababalar için kolay bir oyun aracıdır. Özel Zaman Uygulamasında kullanıla bilinir.

Oyunun yaratıcılarından Sayın Dr. Özlem Sürücü'nün oyun hakkındaki açıklaması

Değerli hocam Ferhunde Öktem ile birlikte dikkat eksikliği ve özel öğrenme güçlüğü olan çocukların sıklıkla yaşadığı sorunları göz önünde bulundurarak ürettiğimiz bir kutu oyunudur. Bu oyunu üretirken, çocukları zaman kavramlarını anlama, zamanı iyi kullanma, program yapma ve bu programa bağlı kalmanın önemi konusunda bilinçlendirmeyi amaçladık.

Her oyuncu sırayla zar atarak oyun tahtası üzerinde ilerler ve geldiği bölümle ilgili sorulara yanıt vererek jeton kazanır.

6-12 yaşlar arasında çocuklarla, 2-4 kişi ile oynanabilen bir oyundur.

Oyun beş bölümden oluşuyor:

- **“Ne önerirsin ?” Bölümü:** Bu bölümde çocukların günlük yaşamda sık olarak yaşadıkları sorunlar ele alınır. Soru kartlarında “Arkadaşın televizyonun başından bir türlü kalkamıyor, ne önerirsin ?” şeklinde sorular vardır. Çocuk bu kartı yüksek sesle okur ve böyle bir sorunu olan arkadaşı için nasıl bir çözüm düşündüğünü söyler. Amaç bu sorunların farkında olmalarını sağlayarak, çözüm üretebilme becerilerini geliştirmektir. Bu bölümdeki sorulara çocukların ilk yanıtı “Fazla televizyon izlemesin”, “İzlerse gözü bozulur.” şeklinde olabilmektedir. Burada asıl istenen yanıt “Televizyonun başından kalkabilmesi için ne yapılabilir ?” sorusunun yanıtıdır. Oyunu çocukla birlikte oynayan erişkin bu yanıtı alana kadar sorularını sürdürmeli, “Televizyon izlemek yerine arkadaşıyla bir oyun oynayabilir “ gibi çözüm içeren bir yanıt aldığı anda çocuk jeton kazanmalıdır.
- **“Bil Bakalım” Bölümü:** Bu bölümde çocuklara yöneltilen soru ya da yapılması istenen işler yardımıyla zaman kavramları, görsel bellek ve dikkatin geliştirilmesi, el-göz koordinasyonunun artırılması amaçlanmaktadır. Görsel belleğe dayalı sorularda çocuk önce iki dakika süreyle oyun tahtası üzerindeki resimleri inceleyip, daha sonra soruyu okuyup, yanıt vermelidir.
- **“Tam Zamanında” Bölümü:** Bu bölümde “Okulda belirli bir ders programı vardır, neden ?” türünden sorular vardır. Bu sorularla çocukları zamanı iyi kullanmak, program yapma ve bu programa bağlı kalmanın önemi konusunda bilinçlendirmek amaçlanmıştır.
- **“Tam Zamanında Yaptım” Bölümü:** Burada çocuk okula tam zamanında gitmek, akşam zamanında yatmak, ödev zamanında başlamak gibi o gün tam zamanında yapmış olduğu bir şeyi söyler ve jeton kazanır. Zamanında yaptığı bir şey yoksa jeton kazanamaz.
- **“Tam Zamanında Yapamadım” Bölümü:** Burada çocuk o gün tam zamanında yapamadığı bir şeyi söyler. Bu işi tam zamanında yapabilmesini

sağlayacak uygun bir plan söyleyebilirse jeton kazanır. Çözüm getirmeyen oyuncu jeton kazanamaz.

Oyundan en fazla yararın sağlanabilmesi için bir erişkinin oyuna katılımı gereklidir.

Kullanım alanları:

- Anababa, evde çocukla birebir oynayabilir.
- Değişik yaştaki kardeşler birlikte ya da tüm aile birlikte oynayabilir.
- Sınıfta öğretmen oyunun soru kartlarını kullanarak tüm öğrencilerle birlikte oynayabilir.
- Rehber öğretmenler çocuklarla tek tek ya da 2-4 kişilik gruplar oluşturarak oynayabilir.
- Çocuklarla çalışan ruh sağlığı uzmanları, danışmanlar, özel eğitimciler çocuğu tanıma ve terapi aracı olarak oyunu kullanabilirler.

Anne babayla oynandığında neler kazanılır?

1. Anne babanın çocukla yakınlaşmasını sağlar,
2. Çocuğun duyguları, yaşadığı olaylar ve sorunlara nasıl yaklaştığı konusunda anne babaya detaylı bilgiler sağlar,
3. Çocuğuyla ne oynayacağını bilemeyen, oyun oynayamayan anne babalar için kolay bir oyun aracıdır.
4. Tüm aile bireylerinin birbirine yakınlaşmasını ve birbirlerini tanımalarını sağlar.

<http://www.ozlemsurucu.com> sayfasından alınmıştır.

OYUNU TEMİN ETMEK İÇİN

1. Ankara da ikamet ediyorsanız,
Kargo ücreti ödememek için derneği arayınız.
425 7 425 – 05335901790

2. Ankara dışında ikamet ediyorsanız,
Derneğimizin (DEHÖÖG Derneği) İş Bankası Aşağı Ayrancı Şubesindeki
TR970006400000142360332096 IBAN Numarasına 70TL bağış yaparak
ad, soyad, adres ve istediğiniz oyunları bağış makbuzu ile birlikte

A. 05335901790 no'lu telefona whatsapp yardımı ile,
B. Derneğin e postasına (hiperaktivite-w@tr.net) mail yolu ile,
C. Derneğin telefonlarını (0312 425 7 425 ve 05335901790) arayarak
Bilgi verdiğinizde kargo ücreti tarafınızdan ödenecek şekilde adresinize
gönderilecektir.

Oyunun yaratıcıları sayın **Uzm. Dr. Özlem SÜRÜCÜ** ve **Prof. Dr. Ferhunde ÖKTEM**'e oyunun tüm haklarını bedelsiz olarak derneğe bağışladıkları için teşekkür ederiz.

